

**PENGELOLAAN PEMBELAJARAN
PRAKTEK KERJA INDUSTRI KOMPETENSI KEAHLIAN SENI
KARAWITAN**

(Studi Kasus di SMK Negeri 8 Surakarta)

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas
Muhammadiyah Surakarta**



Oleh :

SURONO

**NIM : Q 100130056
Program Studi : Magister Administrasi Pendidikan
Konsentrasi : Kepemimpinan Pendidikan**

**PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015

LEMBAR PENGESAHAN

NASKAH PUBLIKASI

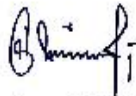
**PENGLOLAAN PEMBELAJARAN
PRAKTEK KERJA INDUSTRI KOMPETENSI KEAHLIAN SENI
KARAWITAN
(Studi Kasus di SMK Negeri 8 Surakarta)**

SURONO

NIM : Q 100130056
Program Studi : Magister Manajemen Pendidikan
Konsentrasi : Kepemimpinan Pendidikan

Telah disetujui :

Pembimbing I



Dr. Suyatmini, M.Si

Pembimbing II



Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd

ABSTRACT

Surono, Learning Management Practice Industrial Work Skills Competency Karawitan Art (Case Study in SMK Negeri 8 Surakarta), Thesis, Master of Education Management, Graduate Program, University of Muhammadiyah Surakarta.

The study had three objectives, namely to analyze and describe about: 1) Learning Management planning Prakerin and meaning DU / DI, 2) Implementation Prakerin and Learning Process Management implementation, and 3) Form of Learning Management Prakerin evaluation.

This study used descriptive qualitative approach. The study design using the design case studies. Object of research are the characteristics and learning management expertise Competence Prakerin Karawitan Art. Data in the form of primary data and secondary data from a data source interviews and related documents. Data analysis techniques with interactive model. The validity of the data using triangulation techniques.

Results of research learning management Prakerin Skill Competency Art Karawitan are: Management of Learning Prakerin begins with the determination of strategy and planning include: Establishment of Committees and Preparation Schedule, b) Determination of the cooperation agreement dengan DU / DI: Making of DU / DI, c) Preparation of Material gendhing, d) Briefing and division of the group, e) Preparation Financing Plan. Prakerin implementation include: 1) Implementation Prakerin, 2) the implementation process include: a) exploratory phase material, b) Phase mentoring works and manuscripts, c) Implementation Phase Competency Test. Assessment include: a) assessment process, b) Assessment Competency Test, c) assessment manuscript. Prakerin assessment aims to determine the ability to master the material in the context of the work on the piece Semarangan be able to practice the skills and able to describe in the realm of science.

Keywords: Management, Learning, Prakerin.

ABSTRAK

Surono, *Pengelolaan Pembelajaran Praktek Kerja Industri Kompetensi Keahlian Seni Karawitan (Studi Kasus di SMK Negeri 8 Surakarta)*, Tesis, Magister Manajemen Pendidikan, Program Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penelitian ini memiliki 3 tujuan, yaitu menganalisis dan mendeskripsikan tentang : 1) Perencanaan pengelolaan Pembelajaran Prakerin dan pemaknaan DU/DI, 2) Implementasi Prakerin dan Proses pelaksanaan Pengelolaan Pembelajaran, serta 3) Bentuk evaluasi Pengelolaan Pembelajaran Prakerin.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Desain penelitian menggunakan design studi kasus. Obyek penelitian adalah karakteristik dan pengelolaan pembelajaran Prakerin Kompetensi keahlian Seni Karawitan. Data berupa data primer dan data sekunder dari sumber data wawancara dan dokumen terkait. Teknik analisis data dengan model interaktif. Validitas data menggunakan teknik triangulasi.

Hasil penelitian pengelolaan pembelajaran Prakerin Kompetensi Keahlian Seni Karawitan adalah: Pengelolaan Pembelajaran Prakerin diawali dengan Penentuan strategi dan Perencanaan meliputi : Pembentukan Kepanitiaan dan Penyusunan Jadwal, b) Penentuan Kesepakatan kerjasama dengan DU/DI: Pemaknaan DU/DI, c) Penyusunan Materi gendhing, d) Pembekalan dan pembagian kelompok, e) Penyusunan Perencanaan Pembiayaan. Pelaksanaan Prakerin meliputi : 1) Implementasi Prakerin, 2) Proses Pelaksanaan meliputi : a) Tahap *penyajakan* materi, b) Tahap pembimbingan karya dan naskah, c) Tahap Pelaksanaan Uji Kompetensi. Penilaian meliputi : a) Penilaian Proses, b) Penilaian Uji Kompetensi, c) Penilaian Naskah. Penilaian Prakerin bertujuan untuk mengetahui kemampuan dalam menguasai materi *garap gendhing* Semarang dalam konteks mampu mempraktekan secara ketrampilan dan mampu mendeskripsikan dalam ranah keilmuan.

Kata Kunci : Pengelolaan, Pembelajaran, Prakerin.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga *Pendidikan* tingkat menengah, diselenggarakan untuk menghasilkan tamatan calon tenaga kelas kerja menengah dalam memasuki dunia kerja dan mengembangkan sikap profesional. Penyelenggaraan Sekolah kejuruan bertujuan membekali siswa dengan ketrampilan tertentu agar setelah menyelesaikan pendidikan dapat bersaing sebagai pekerja di dunia usaha/dunia industri maupun sebagai wiraswasta. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pasal 76 menyatakan bahwa tujuan pendidikan menengah kejuruan adalah membekali peserta didik dengan kemampuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kecakapan kejuruan para profesi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

Mengacu pada tujuan pendidikan kejuruan tersebut, maka Sekolah Menengah Kejuruan memiliki berbagai kebijakan inovasi dalam pengembangan pendidikan. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah dengan melaksanakan Program Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Pendidikan Sistem Ganda atau populer dengan istilah *dual system* merupakan bentuk implementasi kebijakan "*link and match*" yaitu penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang dikelola oleh dua tempat penyelenggaraan, Sekolah dan Institusi Pasangan yang bertujuan untuk mencapai kompetensi lulusan yang dibutuhkan oleh dunia kerja.

Salah satu bentuk pembelajaran dalam Pelaksanaan Pendidikan Sistem Ganda adalah Praktik Kerja Industri (Prakerin). Praktik Kerja Industri (Prakerin) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik berupa praktek langsung pada dunia kerja yang nyata dilakukan dengan cara melakukan magang (*apprenticeship*) di industri yang relevan dengan program keahliannya. Dalam Permendiknas tentang pedoman teknis pelaksanaan PSG SMK disebutkan bahwa prakerin adalah praktek keahlian produktif yang

dilaksanakan di industri atau perusahaan yang berbentuk kegiatan mengerjakan produksi/jasa (Estiko Suparjono, 1999:259).

SMK Negeri 8 Surakarta merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di kota Surakarta yang berbasis pada bidang keahlian Seni Pertunjukan. Produk lulusan berupa tamatan yang memiliki keahlian dalam bidang jasa Ketrampilan Seni. Secara Historis sekolah ini bermula sebagai KOKAR, Konservatori Karawitan, suatu lembaga pendidikan yang dibentuk dengan tujuan utama untuk melestarikan keberadaan seni tradisi.

Praktik Kerja Industri merupakan program wajib yang harus diikuti oleh seluruh siswa kelas XII Kompetensi keahlian Seni karawitan. Implementasi pelaksanaan Prakerin Kompetensi Keahlian Seni karawitan memiliki pola pengelolaan yang berbeda dengan sekolah kejuruan pada umumnya mengingat latar belakang dan produk lulusan yang dihasilkan. Prakerin Kompetensi Keahlian Seni Karawitan adalah bentuk pembelajaran berupa pelatihan terhadap materi *gaya karawitan* yang dianggap *laku* atau populer di masyarakat dan tidak diajarkan dalam pembelajaran di sekolah. Materi pembekalan berupa pembimbingan atau pelatihan terprogram terhadap gendhing-gendhing *Gaya Semarangan* yang dilakukan bersama oleh pihak DU/DI dan pihak sekolah berdasarkan kesepakatan kerjasama yang telah dibuat.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran Prakerin di Kompetensi Keahlian Seni Karawitan SMKN 8 Surakarta sebagai upaya peningkatan kualitas tamatan agar lebih memenuhi tuntutan kebutuhan dunia kerja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan yang bersifat deskriptif kualitatif, ini berusaha mendeskripsikan dan menganalisa fenomena melalui kajian secara alamiah terhadap pengelolaan pembelajaran

Praktek Kerja Industri Kompetensi keahlian Seni Karawitan SMK negeri 8 Surakarta. Desain penelitiannya adalah studi kasus, penekanan studi kasus meliputi perencanaan dan pemaknaan DU/DI, Implementasi Prakerin dan proses pelaksanaan serta penilaian dari pengelolaan pembelajaran Prakerin kompetensi Keahlian Seni Karawitan

Sumber data penelitian ini bersifat primer maupun sekunder. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa manusia (SDM) dan dokumen-dokumen yang ada di SMK Negeri 8 Surakarta. Data penelitian ini diperoleh melalui cara atau metode wawancara, observasi, dan dokumentasi tertentu. Adapun sumber data dalam penelitian adalah warga SMK Negeri 8 Surakarta meliputi a) Ketua Kompetensi keahlian Seni Karawitan, b) Wakil Kepala bidang IV Bagian HUMAS Sebagai penanggung jawab seluruh pelaksanaan Prakerin SMK Negeri 8 Surakarta, c) Wakil Kepala bidang Kurikulum, d) Wakil Kepala bidang Sarpras, e) Pembimbing DU/DI, f) Guru Produktif Seni Karawitan, g) Guru BP selaku Koordinator BKK dan dokumen yang terkait dengan Prakerin.

Berdasarkan jenis penelitiannya, teknik analisis data menggunakan model interaktif, dimana peneliti mengumpulkan data langsung dari orang dalam lingkungan di SMK Negeri 8 Surakarta. Dalam rangka menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik teknik triangulasi. Artinya data yang diperoleh akan diolah dengan memeriksa, memilih dan mengklasifikasikan berdasarkan sub-sub pokok bahasan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengelolaan Pembelajaran merupakan paduan kata Pengelolaan dan Pembelajaran. Milled dalam Burhanudin (1994:34) mengartikan pengelolaan sebagai suatu proses pengarahan dan pemberian fasilitas kerja kepada orang yang diorganisasikan dalam kelompok formal untuk mencapai tujuan. Secara prinsip pengelolaan mengandung 2 hal penting, yaitu : 1. Sebagai bentuk kegiatan yang bertujuan mengendalikan aktifitas agar sesuai dengan konsep

dan tujuan yang telah ditetapkan, dan 2. Pengelolaan mengandung 3 hal kegiatan yang meliputi, perencanaan, proses dan penilaian.

Pembelajaran menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan nasional Pasal 1 ayat (20) adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jersild (dalam Sagala, 2010:120) menyatakan bahwa belajar adalah *“modification of behaviour through experience and training”* yaitu suatu perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan. Sardiman (2007:38) menafsirkan pembelajaran sebagai proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang dapat mendorong mereka untuk belajar secara aktif, partisipatif, metode interaktif, pendekatan, alat /media, dan lingkungan belajar yang sesuai. Sanjaya (2006: 120) mendefinisikan pembelajaran sebagai dasar untuk proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Pembelajaran dalam konteks Seni Karawitan merupakan bagian dari sistem pendidikan seni. Menurut Supanggah (2011:1) pendidikan Seni merupakan bentuk kegiatan penurunan, pengalihan, penularan dan penyebaran keahlian kemampuan dan sikap berkesenian dari satu pihak ke pihak lain.

Pengelolaan pembelajaran dari pengertian diatas dapat disimpulkan sebuah kegiatan untuk mengendalikan aktifitas pembelajaran berkaitan dengan penurunan atau pengalihan penularan keahlian berdasarkan konsep dan prinsip pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengelolaan pembelajaran diawali dengan penentuan strategi dan perencanaan, proses dan diakhiri dengan penilaian (Sanjaya dalam Marasabesy, 2012:8).

1. Perencanaan pengelolaan pembelajaran Prakerin Kompetensi keahlian Seni Karawitan

a. Strategi perencanaan Pengelolaan Pembelajaran Prakerin

Perencanaan berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan, perencanaan mendahului pelaksanaan, mengingat perencanaan merupakan suatu proses untuk menentukan kemana harus

pergi dan mengidentifikasi persyaratan yang diperlukan dengan cara yang paling efektif dan efisien (Harjanto, 2011:2). Perencanaan adalah suatu proyeksi tentang apa yang diperlukan dalam rangka mencapai tujuan absah dan bernilai, di dalamnya mencakup elemen-elemen : 1) mengidentifikasi kebutuhan, 2) menentukan kebutuhan yang perlu diprioritaskan, 3) spesifikasi rinci hasil yang dicapai dari tiap kebutuhan, 4) identifikasi persyaratan, 5) sekuensi hasil yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan, 6) identifikasi strategi alternatif yang mungkin dilakukan untuk melengkapi tiap persyaratan.

Wena (1996: 228) mengungkapkan bahwa pada dasarnya tahapan pelaksanaan Praktek Kerja Industri meliputi: Perencanaan Praktek Kerja Industri. Dalam perencanaannya, Praktek Kerja Industri ini melibatkan beberapa pihak yaitu pihak sekolah, siswa, orang tua siswa, dan institusi pasangan (Dunia Usaha/Dunia industri). Perencanaan Prakerin Kompetensi Keahlian Seni Karawitan meliputi kegiatan-kegiatan sebagai berikut: Pembentukan Kepanitian dan penyusunan jadwal Prakerin, penentuan DU/DI dan bentuk kesepakatan kerjasama, penyusunan materi gendhing, pembekalan dan pembagian kelompok serta Materi gendhing Prakerin dan Penyusunan Perencanaan Pembiayaan Prakerin.

b. Pemaknaan DU/DI dalam Prakerin.

Pelaksanaan prakerin sekolah kejuruan tidak dapat dilepaskan dari peran serta Dunia usaha dan Dunia Industri sebagai mitra kerja sekolah. Menjalinkan kemitraan dengan pihak luar merupakan komponen penting dalam pengembangan sekolah yang berbasis pada keahlian seperti dijelaskan oleh Hands (2006) melakukan studi tentang *“It’s Who You Know and What You Know: The Process of Creating Partnerships Between Schools and Communities”* menyatakan bahwa Kemitraan yang dibangun antara sekolah dengan masyarakat jika dijadikan sebagai elemen inti dari penyediaan pendidikan dan sarana dasar keterlibatan

masyarakat dalam pendidikan, akan menjadikan semua anak di masyarakat kita memiliki akses terhadap apa yang mereka butuhkan, tidak hanya di sekolah tetapi di luar itu, untuk tumbuh secara intelektual, emosional, sosial, dan spiritual sebagai manusia.

Konsep Dunia Usaha/Dunia Industri sebagai mitra kerja dalam penyelenggaraan Praktek Kerja Industri adalah bentuk usaha atau industri yang memfasilitasi pemberian pelatihan terhadap kompetensi bidang tertentu sesuai dengan tuntutan jam kurikulum 400-500 jam pembelajaran dalam kurun waktu kurang lebih 3 bulan. DU/DI dalam pelaksanaan Prakerin berperan sebagai fasilitator yang berperan aktif sebagai tutor atau *edukator* yang memberikan pelatihan terhadap kompetensi bidang tertentu. Sebagai aktivis, industri dituntut secara aktif memperbaiki pendidikan kejuruan melalui perannya sebagai tutor, *edukator*, *role model*, penyumbang peralatan (fasilitator) dan sebagainya. DU/DI Prakerin juga berperan sebagai *edukator* yang memberikan edukasi terhadap pembentukan sikap dan karakter siswa melalui motivasi dalam pembelajaran.

Karakteristik bentuk Dunia Usaha/Dunia Industri Prakerin kompetensi keahlian Seni Karawitan adalah individu yang berperan sebagai pembimbing mewakili institusi/lembaga kesenian maupun bersifat perseorangan yang memiliki kemampuan keseniman berderajat keampuan dalam bidang Karawitan serta memiliki wawasan pengetahuan tentang muatan pembelajaran produktif

2. Pelaksanaan pengelolaan pembelajaran Prakerin Kompetensi keahlian Seni Karawitan

a. Implementasi Prakerin

Praktek kerja Industri (Prakerin) merupakan salah satu bentuk Pendidikan Sistem Ganda merupakan program bersama antara SMK dan industri yang dilaksanakan di DUDI dan merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan berbasis kerja (*work based learning*). Praktik Kerja

Industri merupakan program wajib tempuh yang harus diikuti oleh seluruh siswa SMK. Dalam Permendiknas tentang pedoman teknis pelaksanaan PSG SMK disebutkan bahwa prakerin adalah praktek keahlian produktif yang dilaksanakan di industri atau perusahaan yang berbentuk kegiatan mengerjakan produksi/jasa (Suparjono, 1999:259).

Penerapan Prakerin dalam Kompetensi Keahlian Seni Karawitan adalah bentuk pembelajaran berupa pelatihan terhadap materi berupa gaya karawitan yang *laku* atau populer di masyarakat dan tidak didapatkan dalam pembelajaran di sekolah. Materi pembekalan berupa pembimbingan atau pelatihan terprogram terhadap gendhing-gendhing *Gaya Semarangan* yang dilakukan bersama oleh pihak DU/DI dan pihak sekolah berdasarkan kesepakatan kerjasama yang telah dibuat.

Karakteristik Prakerin Kompetensi Keahlian Seni Karawitan adalah suatu bentuk kegiatan pelatihan atau pembelajaran keahlian produktif bersifat wajib tempuh terhadap gendhing gaya lain yang tidak didapatkan dalam pembelajaran di sekolah. Pelatihan dilakukan bersama oleh DU/DI dan pihak sekolah secara terstruktur serta memiliki konsep tersendiri yang bertujuan untuk membekali siswa terhadap pengetahuan dan keahlian tertentu. Pembelajaran Prakerin pada kompetensi keahlian Seni Karawitan merupakan bentuk penerapan kemampuan yang telah didapatkan peserta didik dari proses pembelajaran di sekolah diterapkan atau diimplementasikan secara nyata di Dunia Usaha/Dunia Industri sehingga tumbuh etos kerja atau pengalaman kerja.

b. Proses Pelaksanaan Pengelolaan Pembelajaran Prakerin

Proses Pelaksanaan Pengelolaan pembelajaran Prakerin merupakan tahap lanjutan dari perencanaan kegiatan yang bewujud pembimbingan siswa terhadap penguasaan materi gendhing Prakerin. Konteks penguasaan gendhing dalam ranah karawitan dikenal adanya tahapan penguasaan yang meliputi : *tepung*, *dunung* dan *srawung* (mengenal, memahami dan menghayati).

Konsep tahapan penguasaan gendhing tersebut diterapkan dalam proses pembimbingan prakerin yang meliputi : pembekalan berupa pengenalan materi *Gaya Semarangan*, mempraktekan *garap* instrumen melalui demontrasi dan pembimbingan berupa pembenahan *garap* sajian sebagai bentuk memahami terhadap materi gendhing prakerin dan pendalaman materi melalui latihan terstruktur untuk mencapai derajat kemampuan rasa gendhing yang dikehendaki.

Proses kegiatan dilakukan dengan cara pembimbingan terhadap siswa dalam praktek *Karawitan* bersama menyajikan materi gendhing Prakerin. Pembimbingan meliputi pembenahan terhadap *garap* instrumen Pokok yang disajikan oleh penyaji meliputi Instrumen *rebab*, *kendhang*, *gender* dan *Vokal sindhen* dan juga pembenahan *garap* instrumen lain yang disajikan oleh pembantu sajian. Kegiatan Proses Prakerin Kompetensi Keahlian Seni Karawitan meliputi kegiatan-kegiatan : Tahap *penjajakan* materi gendhing prakerin, Tahap pembimbingan sajian karya dan pembimbingan naskah dan Tahap Pelaksanaan Uji Kompetensi Prakerin.

Tahap *penjajakan* materi gendhing adalah tahapan dimana materi gendhing prakerin tiap-tiap penyaji diujicobakan dengan cara pembimbing DU/DI mendemonstrasikan *garap* instrumen pokok yang meliputi : instrumen *rebab*, *kendhang*, *gender* dan *vokal sindhen*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengenalkan *garap* instrumen tiap-tiap gendhing kepada masing-masing penyaji sehingga masing-masing penyaji memperoleh gambaran tentang *garap* instrumen yang akan dimainkannya.

Tahap pembimbingan meliputi 2 hal, pembimbingan karya dan pembimbingan naskah. Pembimbingan karya adalah tahap pembimbingan yang meliputi pembenahan *garap* sajian instrumen yang disajikan oleh tiap-tiap penyaji dalam praktek karawitan bersama

terhadap gendhing materi prakerin yang dilakukan oleh pembimbing DU/DI maupun pembimbing pendamping.

Tahap Pembimbingan Naskah adalah tahap pembimbingan siswa terhadap bentuk penulisan naskah sajian gendhing. Naskah merupakan bentuk pertanggungjawaban verbal terhadap karya yang akan disajikan berisi tentang berbagai hal menyangkut : sejarah, filosofi makna gendhing, urutan sajian dan garap masing-masing instrument dari gendhing yang akan disajikan.

Uji Kompetensi Prakerin merupakan tujuan akhir dari kegiatan proses pembimbingan gendhing materi Prakerin berupa konser karawitan sebagai. Uji kompetensi dilakukan dengan cara masing-masing kelompok penyaji menyajikan materi gendhing yang telah ditentukan dan dilakukan penilaian oleh pembimbing dari DU/DI maupun dengan kriteria-kriteria penilaian yang telah ditentukan. Tujuan dari pelaksanaan uji kompetensi berupa konser karawitan adalah mengenalkan kepada peserta Prakerin pada realitas dunia kerja yang nanti akan dilakukannya sebagai penghasil produk jasa karawitan atau pelaku seni. Dengan harapan siswa akan lebih siap dalam memasuki dunia kerja yang akan digelutinya.

3. Bentuk evaluasi pengelolaan pembelajaran Prakerin Kompetensi keahlian Seni Karawitan

Penilaian atau evaluasi merupakan suatu tahapan yang penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Penilaian merupakan proses untuk menentukan sejauh mana tujuan dapat dicapai dan upaya mendokumentasikan kecocokan hasil dengan tujuan program (Tyler, 1988:22). Arikunto (2013:3) memandang penilaian sebagai sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pembelajaran sudah tercapai. Proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai tetapi digunakan untuk membuat keputusan.

Penilaian dalam pengelolaan pembelajaran Praktek Kerja Industri kompetensi keahlian seni karawitan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menguasai materi *garap gendhing* Semarang yang disajikan dalam instrumen yang dimainkannya. Kontek menguasai diartikan siswa mampu melakukan praktek secara ketrampilan dalam ranah *Psikomotor* dalam *perform* pertunjukan maupun mampu mendeskripsikan secara keilmuan secara ranah *kognitif* terhadap apa yang dilakukan dalam wujud naskah sajian.

Komponen penilaian dalam pengelolaan pembelajaran Prakerin yang dilakukan kompetensi keahlian seni karawitan meliputi 3 hal, yaitu : 1) Penilaian proses, 2) Penilaian Uji Kompetensi dan 3) Penilaian Naskah. Penilaian proses merupakan bentuk penilaian yang dilakukan pada saat siswa mengikuti proses pembimbingan prakerin. Penilaian proses didasarkan pada 4 aspek penilaian meliputi 4 : Keaktifan dalam berproses, Melakukan perbaikan, Teknik hafalan dan musikalitas serta Sikap kerjasama dan tanggung jawab.

Penilaian Uji Kompetensi merupakan penilaian yang didasarkan pada sajian yang dilakukan pada saat pelaksanaan Uji kompetensi Prakerin sebagai gambaran penguasaan anak terhadap materi yang sudah diajarkan. Penilaian uji kompetensi didasarkan pada 4 aspek penilaian meliputi 4 : Hafalan materi *gendhing*, Teknik tabuhan Instrumen, Musikalitas dan Performa pertunjukan.

Penilaian Naskah adalah penilaian terhadap naskah pertunjukan yang merupakan bentuk pertanggungjawaban verbal terhadap sajian pertunjukan yang dilakukan. Penilaian naskah meliputi 4 aspek penilaian, yaitu : sistematika penulisan, tata bahasa, menjelaskan konsep sajian dan penotasian.

SIMPULAN

Pengelolaan pembelajaran Praktek Kerja Industri merupakan sebuah kegiatan untuk mengendalikan aktifitas pembelajaran berkaitan dengan penurunan atau pengalihan penuliran keahlian berdasarkan konsep dan

prinsip pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengelolaan pembelajaran diawali dengan penentuan strategi dan perencanaan, proses dan diakhiri dengan penilaian.

a. Perencanaan

Perencanaan berkaitan dengan penentuan apa yang akan dilakukan, merupakan suatu proses untuk menentukan kemana arah tujuan dan mengidentifikasi persyaratan yang diperlukan dengan cara yang paling efektif dan efisien. Tahap perencanaan pengelolaan Prakerin meliputi : Pembentukan Kepanitian dan penyusunan jadwal Prakerin, penentuan DU/DI dan bentuk kesepakatan kerjasama, penyusunan materi gendhing, pembekalan dan pembagian kelompok serta Materi gendhing Prakerin dan Penyusunan Perencanaan Pembiayaan Prakerin.

b. Proses Pelaksanaan

Proses Pelaksanaan Pengelolaan pembelajaran Prakerin Kompetensi Keahlian Seni karawitan merupakan tahap lanjutan dari perencanaan kegiatan yang bewujud pembimbingan siswa sampai dengan pelaksanaan uji Kompetensi terhadap materi gendhing Prakerin. Tahap Proses Pelaksanaan Pengelolaan pembelajaran Prakerin Kompetensi Keahlian Seni karawitan meliputi : Tahap penjajakan materi gendhing prakerin, tahap pembimbingan sajian karya dan pembimbingan naskah, tahap Pelaksanaan Uji Kompetensi Prakerin.

c. Penilaian

Penilaian merupakan proses untuk menentukan sejauh mana tujuan dapat tercapai dan upaya mencocokkan hasil dengan tujuan program. Penilaian dalam pengelolaan pembelajaran Praktek Kerja Industri kompetensi keahlian seni karawitan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menguasai materi *garap gendhing* Semarang yang disajikan dalam instrumen yang dimainkannya. Makna menguasai adalah mampu melakukan praktek secara ketrampilan dalam perform pertunjukan

maupun mampu mendeskripsikan secara keilmuan terhadap apa yang dilakukan dalam wujud naskah sajian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi pendidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Catherine Hands. (2006). It's Who You Know And What You Know: The Process Of Creating Partnerships Between Schools And Communities. *The School Community Journal* ,Vol. 8, No. 12,hal 64; 2013 University Of Toronto The School Community Journal
- Direkturat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2009, *Bahan bimbingan teknis (Bimtek) Peningkatan Mutu SMK " Pelaksanaan Prakerin"*, Jakarta
- Firdaus, Zamzam Zawawi. 2012. "Pengaruh unit produksi, Prakerin dan dukungan keluarga terhadap kesiapan kerja siswa SMK". *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol.2 No.3 November 2012.
- Ganefri. (2013).The Development Of Production-Based Learning Approach To Entrepreneurial Spirit For Engineering Students. *Asian Social Science*; Vol. 9, No. 12; 2013 Issn 1911-2017 E-Issn 1911-2025. Published By Canadian Center Of Science And Education 162
- Harjanto. 2011. *Perencanaan pengajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Isbianti, Pandit. 2009. "Peran HUMAS sebagai upaya menjalin kerjasama antara SMK dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri". *Jurnal Manajemen Pendidikan*, Vol.5 No.1 April 2009.
- Marasabessy, Apridayani. 2012. "analisis Pengelolaan Pembelajaran yang dilakukan oleh Guru Yang sudah tersertifikasi dan yang belum Tersertifikasi pada Pembelajaran IPA diKelas V Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol.13 No.1 April 2012.

Raelin, J.A. (2008). *Work Based Learning: Bridging Knowledge and Action in The Workplace*. San Fransisco: Jossey-Bass A Wiley Company

Rifiani, Yuli. 2008. "Partisipasi Pasaraya Sri Ratu Pemuda Semarang dalam kegiatan Prakerin siswa SMK Program keahlian Penjualan ". Tesis, Universitas Negeri Semarang.

Sutama. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Firuz Media.

Wena, Made. 1996. *pendidikan Sistem Ganda*. Bandung: Tarsito